vtech®

Manual de Instrucciones

Disney

MINNIE

TABLET EDUCATIVO MULTIFUNCIÓN

Storio® 2 y futuras versiones

Disney elements © Disney.
Visite DisneyJunior.com

Queridos padres:

En **VTech®** sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Esta es la razón por la que nuestros juguetes electrónicos educativos se diseñan de tal modo que ayudan a desarrollar y estimular la inteligencia de los niños y les permiten aprender y ejercitar numerosas habilidades. Ya sea para aprender letras o números, identificar colores y figuras, o estimular los sentidos con música y luces, todos los productos de **VTech®** incorporan avanzadas tecnologías y están adaptados al currículo escolar para motivar a los niños de todas las edades a alcanzar su máximo potencial.

Presentamos **Storio®**, un tablet educativo multifunción para que, con divertidas historias y entretenidas animaciones, se adentren en el mundo de la lectura sin perder el interés por el juego. Gran variedad de títulos para formar una interesante colección de libros electrónicos educativos.

Para más información sobre nuestros productos visite

www.vtech.es.

Compatible con todos los tablets Storio 2 y futuras versiones. No compatible con la primera versión de Storio:

INTRODUCCIÓN

¡Hora de hacer lazos! Lee esta emocionante historia sobre un día en la boutique de Minnie, o juega a cualquiera de los juegos con Minnie y Daisy. ¡También puedes hacer tus propias creaciones!, como decorar un lazo con Minnie o ayudar a Millie y Melody a organizar un desfile de moda.

INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

1 cartucho de juegos - La boutique de Minnie. Problemas por dos
1 manual de instrucciones

ADVERTENCIA: Todos los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas, no son parte de este juguete y deberían ser desechados para la seguridad de su hijo.

Nota: Conserve el manual. Contiene información importante.

PARA EMPEZAR A JUGAR

PASO 1: Insertar el cartucho

Asegúrate de que la unidad está apagada. Inserta el cartucho de juegos en la parte trasera de la consola, tal y como se muestra en la imagen.

Nota: Solo compatible con la consola **Storio 2®** y futuras versiones.

PASO 2: Seleccionar el icono del cartucho

Toca el icono del juego para empezar a jugar.

Icono del cartucho

PASO 3: Elegir a qué jugar

Hay 3 áreas de juego: Lee la historia, Zona de juegos y Club creativo. Toca un icono para elegir.

Lee la historia: Lee y escucha la historia al mismo tiempo mientras te diviertes con las animaciones.

Zona de juegos: Tres juegos para aprender cosas nuevas con tus personajes favoritos.

Club creativo: ¡Da rienda suelta a tu imaginación con estas actividades!

BOTONES

INICIO

Pulsa este botón para salir de la actividad y volver al escritorio de **Storio**®.

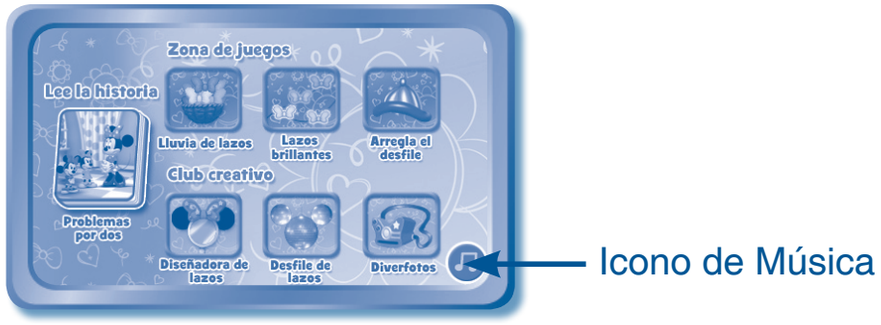
AYUDA

Podrás escuchar las instrucciones de nuevo o alguna pista durante el juego.

PREFERENCIAS

Música On/Off

Para jugar con o sin música de fondo, toca el icono de la nota musical en el menú del cartucho.



Nivel

Algunas actividades tienen dos niveles de juego. Aparecerá un menú en la pantalla justo antes de empezar a jugar. Toca **Fácil** o **Difícil** para elegir el nivel.

ACTIVIDADES

Lee la historia

Índice

Cuando toques el icono del cartucho, aparecerá un índice. Puedes empezar la historia desde el principio o elegir la página desde donde quieres comenzar.

Si quieres algunos consejos para sacarle más partido a la lectura, toca **Cómo jugar**. También puedes activar o desactivar la opción de resaltar vocabulario tocando el icono **Resaltar vocabulario**.

Historia

Cuando la historia de cada página acabe o se pare, el programa entra automáticamente en modo Juego libre. En este modo puedes tocar las palabras para escucharlas y así leer la historia a tu ritmo, tocar las palabras marcadas en otro color para aprender algo sobre ellas y tocar las imágenes para ver divertidas animaciones y escuchar diferentes frases.

Si no hay ningún tipo de actividad durante unos segundos, la historia continuará en la página siguiente.

Desliza el dedo por la pantalla para pasar de página.

Para escuchar la narración de nuevo, toca el icono de Repetición . Para volver al índice de páginas, toca el icono **Índice** .

Zona de juegos

Lluvia de lazos

Fígaro está saltando de un lado a otro por la boutique y los lazos se han caído de las estanterías. Ayuda a Minnie y Daisy a atraparlos. Después, ayuda a Minnie a colocarlos de nuevo en la estantería correcta.

Contenido educativo: series, observación, clasificación

Lazos brillantes

¡Hora de la fiesta! Minnie y Daisy están pintando lazos con pintura brillante para decorar la boutique. Escucha qué colores quiere Daisy y después ayuda a Minnie a pintarlos. A continuación, ayuda a Minnie a colgar los lazos en el lugar correcto.

Contenido educativo: colores, mezcla de colores, memoria, matemáticas básicas

Arregla el desfile

Ya casi es la hora del Superdesfile de Moda Animal. Ayuda a Minnie a atrapar los globos. Después, utilízalos para hacer nuevos modelitos para todos los animales.

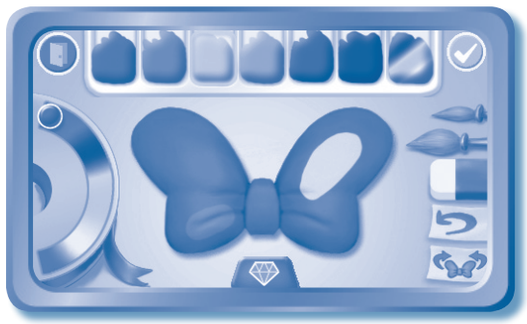
Contenido educativo: contar, identificación de figuras

Club creativo

Diseñadora de lazos

Ayuda a Minnie a diseñar un bonito lazo añadiendo colores y piedras preciosas.

Contenido educativo: creatividad



Desfile de lazos

Millie y Melody quieren organizar un desfile de lazos. Ayuda en la decoración y elige los lazos. Después, toma fotos mientras ellas desfilan por la pasarela.

Contenido educativo: creatividad

Diverfotos

Hazte fotos con tus personajes o marcos preferidos.

Contenido educativo: creatividad

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la exponga a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

ADVERTENCIA

Una parte muy pequeña de la población experimenta ocasionalmente en su vida diaria crisis epilépticas o pequeñas pérdidas de conciencia al exponerse a ciertas luces o colores parpadeantes, especialmente las procedentes de la televisión. Aunque **Storio®** no aumenta ese riesgo, recomendamos a los padres que vigilen el juego de sus hijos. Si su hijo experimentase mareos, alteración de la visión, desorientación o convulsiones, consulte inmediatamente con su médico. Estar muy cerca de la televisión jugando con un joystick durante un tiempo seguido muy prolongado puede causar fatiga. Recomendamos descansar 15 minutos por cada hora de juego.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si intenta insertar o quitar un cartucho de juegos sin apagar antes la unidad, esta puede funcionar mal. Si hace esto y la unidad no funciona pulsando los botones ON/OFF, desconecte el adaptador o quite las pilas. Después vuelva a conectar el adaptador o ponga las pilas.

En el caso de que detecte algún problema que no haya sido explicado anteriormente en este manual o defecto en el funcionamiento del juguete, puede consultar con el Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 91 312 07 70 (solo válido en España) o dirigiéndose por correo electrónico a la dirección informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

Antes de llamar, por favor tenga en cuenta la siguiente información para poder facilitarla rápidamente:

- Nombre o modelo del producto. (El modelo siempre está situado en la parte de abajo o posterior del juguete).
- Problema presentado en el juguete.
- Acciones realizadas antes de que el problema surgiera.

Internet: www.vtech.es

COPYRIGHT

Copyright 2013 **VTech**®. Todos los derechos reservados. **VTech**® y el logo de **VTech**® son marcas registradas de **VTech**®. **Storio**® es una marca registrada de **VTech**®. Todos los productos son marcas registradas de sus respectivos propietarios.

TARJETA DE GARANTíA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los 2 **años** siguientes a la fecha de compra. Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, este producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com
Tel.: 91 312 07 70
Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:
FECHA DE COMPRA:
NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO

Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España.
Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.

© 2013 VTech
Impreso en China
91-002630-154 SP